

00000000

00000000

# informatics

...UND INFORMATIK WIRD ZUM ABENTEUER

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

00001000

copyright:  
Braingame Publishing GmbH, Wiesbaden 2005  
[www.braingame.de](http://www.braingame.de)



... und Lernen wird zum Abenteuer	4
Systemvoraussetzungen	5
Installation und Deinstallation	6
Starten von INFORMATICUS	7
Das Hauptmenü (Programmeinstellungen)	8
Sichern und Laden eines Spielstands	9
Einstellungen	11
Die Geschichte von INFORMATICUS	12
Spielnavigation	14
Fortbewegung	14
Ortswechsel	14
Interaktionen	15
Das Interaktionsmenü	15
Das Dialogmenü	18
Das Tagebuch	22
Das Inventar	22
Das Spielmenü	23
Das Wissen von INFORMATICUS	24
Themenauswahl	25
Navigation innerhalb eines Abschnitts	25
Hyperlinks	26
Interaktionen	26
Lernadventures – Ein Abenteuer für die ganze Familie	27
Tipps und Tricks	29
Das Team von INFORMATICUS	30
Schleuse (Bitte kopieren und ausschneiden!)	32

## ... UND LERNEN WIRD ZUM ABENTEUER

Mit unseren Lernadventures machen wir das fast Unmögliche wahr: Lernen mit Spaß und Spannung. Oder umgekehrt: ein spannendes Spiel und nebenbei gibt's jede Menge lehrreiche Erfahrungen. Egal von welcher Seite Sie es anpacken, die einzigartige Verbindung von Elementen aus der Welt der Spiele und einer Lernsoftware wird auch Sie begeistern.

In einem Lernadventure schlüpfen Sie als Spieler in die Rolle des Helden oder der Heldin. Dieser erlebt eine Geschichte und wird auf seiner Mission mit mehr und weniger schwierigen Herausforderungen konfrontiert. Erst das Bestehen aller Gefahren, sowie das Lösen vieler Rätsel machen den weiteren Weg frei. Mit dem Erreichen des nächsten Levels ist nicht nur der virtuelle Held besser ausgestattet, auch Sie als Spieler werden erfahrener und beginnen Stück für Stück die Zusammenhänge jener Welt, durch die Sie sich bewegen, zu verstehen. Am Ende, nach dem Lösen aller Rätsel, ist das Adventure «geknackt» – Sie haben die Welt gerettet, den bösen Wissenschaftler unschädlich gemacht oder die Prinzessin befreit.

INFORMATICUS repräsentiert einmal mehr eine völlig neue Art, spielerisch seinen Wissenshorizont zu erweitern. Wieder nach dem Vorsatz: Weg vom Frontalunterricht, hin zum aktiven, erfahrungsorientierten Lernen. Während des Spiels durch die spannende Handlung sind Sie nie auf sich alleine gestellt; es ist Ihnen als Spieler stets möglich, auf einen umfangreichen, wissenschaftlichen aufbereiteten Wissensteil zurückzugreifen, der Ihnen komplizengleich bei der Lösung der Rätsel und Probleme zur Seite steht. Die in den Szenen eingebundene „Hotspots“ führen Sie direkt zu diesen interessanten, reich bebilderten Kapiteln.

## **SYSTEMVORRAUSSETZUNGEN**

### **PC**

Windows 98SE/ME/2000/XP

Prozessor: 450 Mhz Pentium III

Hauptspeicher: 64 MB

Festplattenspeicher: 300 MB

CD: 16-fach CD-ROM-Laufwerk

Grafikkarte

Sound: Windows kompatible Soundkarte

Sonstiges: Quicktime 6 (wird mitgeliefert)

### **MAC**

Ab System 8.6 – OS X kompatibel

Power PC ab G3, 400 Mhz Prozessor

Hauptspeicher: 64 MB

Festplattenspeicher: 300 MB

CD: 16-fach CD-ROM-Laufwerk

Grafikkarte

Soundkarte

Sonstiges: Quicktime 6 (wird mitgeliefert)

## INSTALLATION

Legen Sie zur Installation die CD **INFORMATICUS CD1** in Ihr CD-ROM-Laufwerk und lassen sich den Inhalt der CD anzeigen! Unter Windows öffnen Sie dafür den Explorer, unter Mac doppelklicken Sie auf das CD-Symbol auf dem Desktop.

Beenden Sie vor der Installation alle anderen Programme. Mit einem Doppelklick auf das Programm Setup.exe starten Sie die Installation. Folgen Sie den dort gezeigten Anweisungen. Die Installation erfordert ca. 300 MB freien Festplattenplatz.

**INFORMATICUS** benötigt **Quicktime 6.0**. Sollte es auf Ihrem Rechner fehlen, so wird Ihnen dies angezeigt und auf Wunsch automatisch installiert.

**INFORMATICUS** wird unter Windows im Verzeichnis c:\programme\heureka\informaticus installiert, zusätzlich befindet sich das Icon im Startmenü in der Programmgruppe HEUREKA-Klett\informaticus.

Unter Mac wird **INFORMATICUS** im Verzeichnis c:\HEUREKA-Klett installiert. Im Verlauf der Installation haben Sie natürlich auch die Möglichkeit, ein anderes Verzeichnis für die Installation auszuwählen.



Alle Daten, die installiert werden, können mit der Deinstallation leicht wieder gelöscht werden. Klicken Sie dazu in der Programmgruppe HEUREKA-Klett\informaticus auf das Symbol **INFORMATICUS – Deinstallation**. (Nur für Windows)

## **STARTEN VON INFORMATICUS**

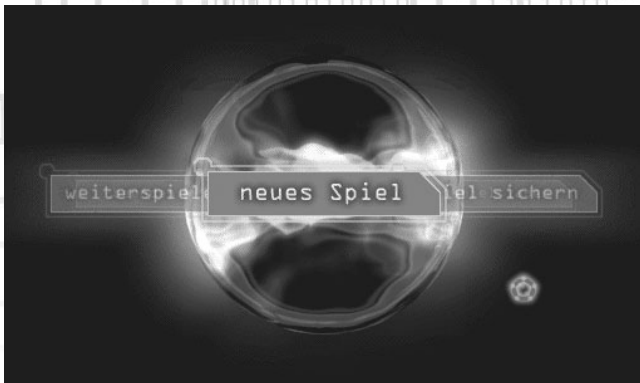
Nach Beenden der Installation wird INFORMATICUS durch Doppelklick auf das Icon auf dem Desktop oder auf das Icon in der Programmgruppe HEUREKA-KLETT\INFORMATICUS gestartet. Legen Sie bitte vor Spielbeginn die CD-ROM INFORMATICUS CD 2 ein.

Zu Beginn des Spiels können Sie wählen, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein zuvor gespeichertes Spiel weiterspielen möchten. Außerdem können Sie auch direkt in die Lernteilbereiche von INFORMATICUS einsteigen.



### DAS HAUPTMENÜ

Nach dem Start von INFORMATICUS befinden Sie sich im Hauptmenü. Hier können Sie wichtige Programmeinstellungen vornehmen, Spielstände laden und speichern und direkt auf den Digitalen Wissensspeicher zugreifen. Das Hauptmenü ist auch aus dem Spiel heraus über das Spielmenü erreichbar.



Durch seitliche Bewegung der Maus versetzen Sie das Menü in eine Drehbewegung. Wenn der gewünschte Menüpunkt im Zentrum erscheint, können Sie ihn mit einem Klick auf die linke Maustaste aktivieren. Folgende Menüpunkte stehen Ihnen zur Verfügung:

#### NEUES SPIEL

Hier können Sie ein neues Spiel beginnen.

#### BEENDEN

Mit Klick auf BEENDEN verlassen Sie das Programm. Bitte vergessen Sie vorher nicht, Ihren Spielstand zu speichern. Eine Sicherheitsabfrage erinnert Sie daran.



### SPIEL LADEN



Möchten Sie Ihr Spiel bei einem zuvor gespeicherten Spielstand wieder aufnehmen, so klicken Sie auf **SPIEL LADEN**. Die Liste aller gespeicherten Spielstände erscheint. Bei der Auswahl des gewünschten Spielstandes unterstützen Sie ein Miniaturbild der Spielszene und eine Datums- und Uhrzeitangabe. Wählen Sie einen Spielstand aus und klicken Sie danach erneut auf **SPIEL LADEN**. Sofort gelangen Sie an die ausgewählte Stelle im Spiel

### SPIEL SICHERN

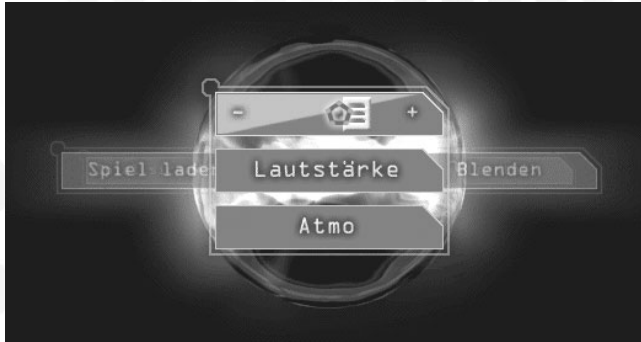


Möchten Sie Ihren aktuellen Spielstand sichern, so klicken Sie auf SPIEL SICHERN. Oberhalb der Schaltfläche erscheint ein Miniaturbild der aktuellen Spielszene. Unterhalb der Schaltfläche wird ein Textfenster geöffnet. Dort haben Sie die Möglichkeit, einen individuellen Namen für Ihren Spielstand festzulegen oder aber den vorgegebenen Standardeintrag zu übernehmen.

### WEITERSPIELEN

Dieser Menüpunkt hat eine Doppelfunktion. Zum einen ermöglicht er Ihnen, nach dem Spielstart direkt den zuletzt gespeicherten Spielstand zu laden und das Spiel an dieser Stelle fortzusetzen. Wenn Sie keine Spielstände gespeichert haben, steht Ihnen dieser Menüpunkt nicht zur Verfügung. Zum anderen ermöglicht er Ihnen die Rückkehr zum aktuellen Spiel, falls Sie das Hauptmenü aus dem Spiel heraus aktiviert haben.

## **LAUTSTÄRKE**



Durch Bewegen der Maus über die Schaltflächen ATMO und GESAMT erscheint jeweils eine Lautstärkeskala mit einem rechteckigen Rollknopf. Durch Klicken und Ziehen des Rollknopfes können Sie die Gesamtlautstärke und die relative Lautstärke von Musik und Nebengeräuschen zur Sprachausgabe einstellen.

## **BLENDEN**

Um die Blenden zwischen den einzelnen Bildern an- oder auszuschalten, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. Das Ausschalten der Blenden empfiehlt sich vor allem bei Computern, die nur über eine geringe Leistung verfügen.

## **LERNTEIL**

Hier haben Sie direkten Zugriff auf den Digitalen Wissensspeicher von INFORMATICUS.

### DIE GESCHICHTE VON INFORMATICUS

7000 Jahre lang lag der Nebel des Vergessens über den steinernen Zeugen der alten Kultur. 7000 Jahre lang warteten sie darauf, befragt zu werden. 7000 Jahre dauerte es, bis die Menschheit reif zu sein schien – für die Neuentdeckung dieser alten Welt.

Jacques Moreau – der Grabungsleiter der neunköpfigen Expedition – ist verzweifelt: Zuerst die verschwundenen Artefakte und jetzt auch noch dieser Unfall, bei dem der Sprachwissenschaftler des Teams zu Schaden kam ... Was geschieht hier? Hat der exzentrische Dr. Eric Dennendahl vielleicht doch recht? Sind hier übernatürliche Kräfte am Werk? Gibt es eine Rache der Götter?...Oder ist das Problem eher irdischer Natur? Ein eiskaltes Verbrechen – begangen aus Neid und Habgier? – Was hat der brubbelige Grabungstechniker Rudolf Pankraz damit zu tun?

Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen Assistenten bei archäologischen Ausgrabungsarbeiten. Anfänglich um Mithilfe bei der Aufklärung von Diebstählen wertvoller Artefakte gebeten, stolpern Sie unversehens in ein aufregendes Abenteuer.

Nachdem Sie fast von der herunterstürzenden Decke einer Katakombe erschlagen wurden, sich grundlos von dem eingebildeten Taddeus Zech beleidigen lassen mussten und schließlich nach einem Schlangenbiß auch noch einem sprechenden Drachen begegnen, wird Ihnen klar: Der Schlüssel zur Aufklärung der Vorfälle liegt in einem uralten Geheimnis Ba-itans – einer Zivilisation, die bereits vor 7000 Jahren über eine hoch entwickelte Informationstechnologie verfügte.

Helfen Sie Jacques Moreau dabei, den Täter zu entlarven. Machen Sie sich auf die Suche nach den Chaostafeln. Gewinnen Sie den Wettlauf um das geheimnisvolle Artefakt der Ba-itaner.



## SPIELNAVIGATION

### FORTBEWEGUNG

Die Fortbewegung im Spiel erfolgt mit Hilfe von Mausclicks. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, so verändert sich an vielen Stellen seine Gestalt. Die folgenden Formen zeigen Ihnen Fortbewegungsmöglichkeiten an:



Standardcursor



vorwärts gehen / nach oben gehen



nach links drehen



nach rechts drehen



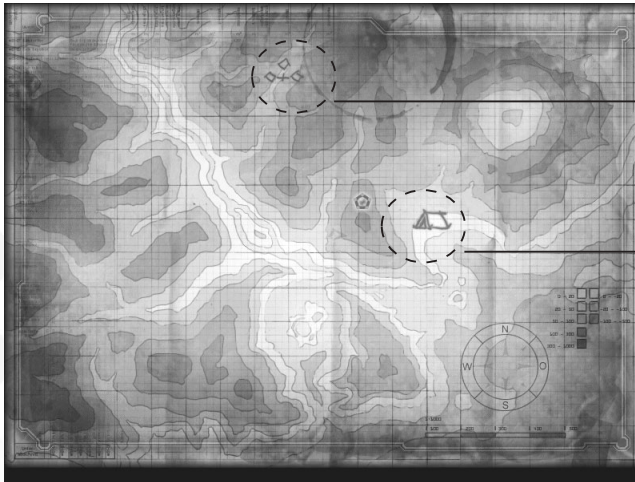
zurück gehen / nach unten gehen



(rotierend) um 180° drehen

### ORTSWECHSEL

Von Jacques Moreau erhalten Sie eine Karte des Ausgrabungsgebietes. Über diese Karte können Sie die verschiedenen Orte Ba-itans erreichen. Zu Beginn des Spiels sind jedoch noch nicht alle Reiseziele verzeichnet. Indem Sie die Aufträge der Archäologen erfüllen, werden sich Stück für Stück neue Regionen erschließen. Bis auf wenige Ausnahmen können Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt und von jeder beliebigen Stelle aus auf die Karte zugreifen und einen Ortswechsel vornehmen. Aktivieren Sie dazu das Spielmenü und wählen sie dann die Schaltfläche KARTE. Klicken Sie nun mit der Maus auf das gewünschte Reiseziel. Der Ort, an dem Sie sich gerade befinden, wird leuchtend rot dargestellt. Wenn Sie keinen Ortswechsel vornehmen möchten, dann klicken Sie einfach wieder auf ihren aktuellen Standort.



ein mögliches  
Reiseziel

Ihr aktueller  
Standort

### INTERAKTIONEN

Um die zahlreichen Rätsel lösen zu können, müssen Sie mit der Welt von INFORMATICUS interagieren. Alle Interaktionsmöglichkeiten werden Ihnen durch eine Veränderung der Gestalt des Mauszeigers signalisiert.



Standardcursor



erweiterte Interaktionsform



Gegenstand verschieben

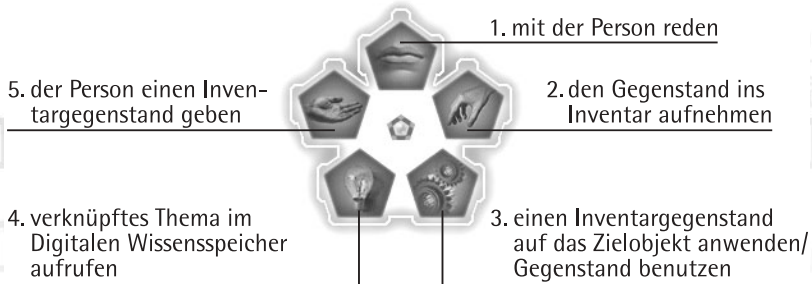


Schalter, Hebel usw. benutzen

### DAS INTERAKTIONSMENÜ

Neben den einfachen Interaktionsmöglichkeiten wie dem Bedienen von Schaltern oder Hebeln und dem Verschieben von Gegenständen bietet INFORMATICUS erweiterte Interaktionsformen. Zum Beispiel werden Sie Gegenstände aufnehmen und an anderer Stelle wieder einsetzen müssen. Einige Probleme werden Sie nur lösen können, wenn Sie sich mit den Cha-

rakteren im Spiel unterhalten und Gegenstände mit ihnen austauschen. Eine solche erweiterte Interaktionsform wird ihnen durch den entsprechenden Mauszeiger über dem Zielobjekt (Person, Gegenstand usw.) signalisiert. Klicken Sie dann bitte mit der linken Maustaste und halten sie die Maustaste gedrückt. Das fünfteilige Interaktionsmenü öffnet sich.



Bewegen Sie die Maus bei gedrückter linker Maustaste über eine der Schaltflächen und lassen Sie erst dann die Maustaste los. Dadurch wählen Sie die entsprechende Interaktionsform aus.

Im Interaktionsmenü stehen Ihnen nur diejenigen Schaltflächen zur Verfügung, die zu einer sinnvollen Interaktionsform mit dem Zielobjekt führen. Das Zielobjekt „sagt“ Ihnen also, auf welche Art und Weise Sie mit ihm interagieren können. Zum Beispiel sind Dialoge nur mit Personen möglich. Aktive Schaltflächen werden hell erleuchtet, inaktive dagegen leicht abgedunkelt dargestellt

### *Benutzen von Gegenständen*

Die Inventarschaltflächen (2) und (3) stehen Ihnen nicht zur Verfügung, wenn das Zielobjekt eine Person ist.

Wählen Sie die Schaltfläche (2), wenn Sie einen Gegenstand in das Inventar aufnehmen wollen. Wählen Sie die Schaltfläche (3) wenn Sie einen Inventargegenstand auf das Zielobjekt anwenden wollen. In diesem Fall öffnet sich das Inventarfenster und Sie können den gewünschten Gegenstand durch Klicken mit der linken Maustaste auswählen. Ist das Zielobjekt nicht mit dem ausgewählten Gegenstand kombinierbar, so ertönt ein Signal und der Gegenstand verbleibt im Inventar.

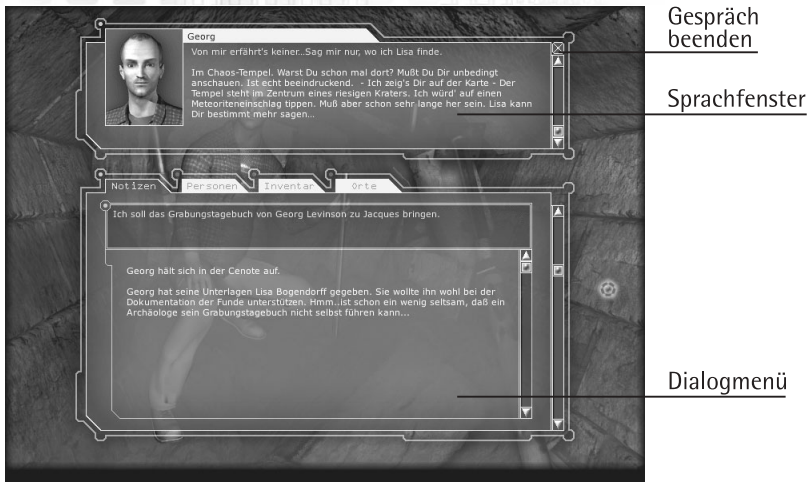


### *Sprechen mit Personen*

Die Dialogschaltflächen (1) und (5) stehen Ihnen nur zur Verfügung, wenn das Zielobjekt eine Person ist.

Wählen Sie die Schaltfläche (1), wenn Sie der Person einen Inventargegenstand geben wollen. In diesem Fall öffnet sich das Sprachfenster und das Dialogmenü mit aktiviertem Inventarfenster und Sie können den gewünschten Gegenstand durch Klicken mit der linken Maustaste auswählen. Falls der Charakter den Gegenstand nicht verwenden kann, so wird er Ihnen das mitteilen. Der Gegenstand verbleibt dann im Inventar.

Wählen Sie die Schaltfläche (5), wenn Sie sich mit einer Person über Notizen, andere Personen, deren Aussagen, Inventargegenstände oder Orte unterhalten wollen. In diesem Fall öffnen sich das Sprachfenster und das Dialogmenü, in dem Sie das gewünschte Gesprächsthema auswählen können.



Alle Dialoge werden komplett akustisch wiedergegeben. Im Sprachfenster können Sie den aktuellen Dialog mitlesen. Auf der linken Seite werden ein Bild und der Name Ihres Dialogpartners angezeigt. Nachdem der Dialog beendet ist, haben Sie mit Hilfe des Rollbalkens Zugriff auf den gesamten Text des Dialogs.

Durch kurzes Drücken der Leertaste können Sie den aktuellen Dialogblock abbrechen. Der Dialog wird mit dem nächsten Dialogblock fortgesetzt. Allerdings sollten Sie mit dieser Funktion vorsichtig umgehen, da einige Dialoge nicht wiederholt werden.

Um das Gespräch mit dem Charakter zu beenden, drücken Sie auf das kleine Kreuz im Sprachausgabefenster rechts oben neben dem Rollbalken.

## **DAS DIALOGMENÜ**

Im Laufe des Spiels werden Sie zahlreiche Informationen zusammentragen, Gegenstände einsammeln, Charaktere treffen und Orte kennen lernen. Über all diese Dinge können Sie sich auch mit anderen Charakteren unterhalten – ja, Sie müssen das sogar, um im Spiel voranzukommen. Der Zugriff auf die unterschiedlichen Gesprächsthemen erfolgt im Dialogmenü. Das Dialogmenü wird aktiviert, wenn Sie eine der beiden Dialogschaltflächen (1) und (5) des Interaktionsmenüs drücken. Die Gesprächsthemen sind in vier Gruppen sortiert: Notizen, Personen, Inventargegenstände und Orte. Durch Klicken auf die Tabulatorschaltflächen können Sie zwischen diesen Gruppen wechseln. Während das Dialogmenü geöffnet ist, können Sie immer wieder neue Gesprächsthemen aufgreifen.

### *Notizen*

Im Notizbuch werden wichtige Ereignisse im Spiel ebenso aufgezeichnet wie die Aufgaben (Quests), die Sie von den Archäologen erhalten. Wenn Sie vergessen haben sollten, welche Quests Sie bereits erfüllt haben oder was noch alles zu erledigen ist, dann können Sie sich hier Klarheit verschaffen. Die Notizen sind nach Quests geordnet. Im oberen Teil finden Sie die Aufgabenstellung. Im unteren Teil können Sie alle Ereignisse, Aussagen von Personen und Ihre Erkenntnisse nachlesen, die mit dem jeweiligen Quest in Verbindung stehen.



Sie werden im Laufe des Spiels eine Vielzahl von Quests erhalten. Alle Quests, die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt des Spiels beschäftigen, sind über den Rollbalken am rechten äußeren Rand des Notizbuches zugänglich. Damit die ganze Sache nicht zu unübersichtlich wird, kann es schon mal vorkommen, dass ein erledigter Quest aus dem Tagebuch verschwindet. Aber seien Sie beruhigt, es gab dann da auch wirklich nichts mehr für Sie zu tun. Solange ein Quest nicht erfüllt ist, können Sie die jeweilige Aufgabenstellung als Gesprächsoption benutzen. Sie erkennen einen aktiven Quest an dem orangenen Rahmen, der bei einer Mausbewegung über den Bereich der Aufgabenstellung erscheint. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste und ihr Gesprächspartner wird Ihnen Rede und Antwort stehen. Inaktive oder bereits erledigte Quests lassen sich nicht als Gesprächsthemen auswählen.

Jedes Mal, wenn Sie von einem Gesprächspartner wichtige Informationen erhalten, werden sie im Notizbuch ergänzt. Neue Einträge werden solange weiß dargestellt, bis Sie einmal die zugehörige Seite im Notizbuch geöffnet haben.

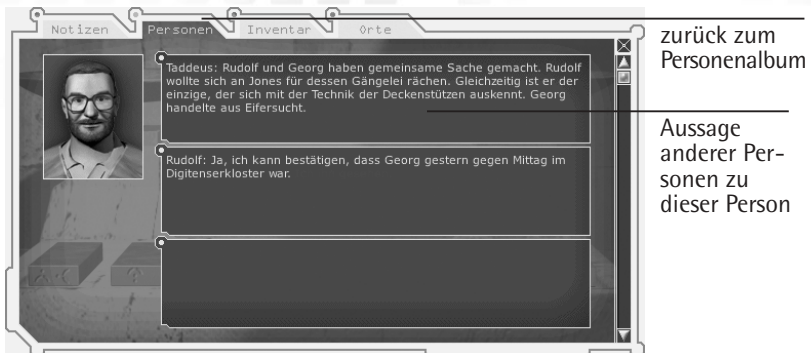
### *Personen*

Im Personalalbum können Sie alle Archäologen sehen, denen Sie im Spiel bereits begegnet sind. Die kleinen Lupen auf den Bildern signalisieren Ihnen, dass es noch ein weiteres Fenster gibt, das Informationen enthält, die nur diese Person betreffen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild der Person, über die Sie sich mit ihrem Gesprächspartner unterhalten wollen. Das Personenfenster öffnet sich.



Das Personenfenster bietet Ihnen die Möglichkeit, sich mit Ihrem Gesprächspartner über die aktuell gewählte Person zu unterhalten. Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf das Bild der Person.



Wenn Sie jedoch die Aussage eines anderen Archäologen über die aktuell gewählte Person als Gesprächsthema auswählen wollen, so bewegen Sie die Maus bitte über den gewünschten Eintrag und klicken Sie die linke Maustaste. Um wieder zum Personenalbum zurückzukehren, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Personen“.

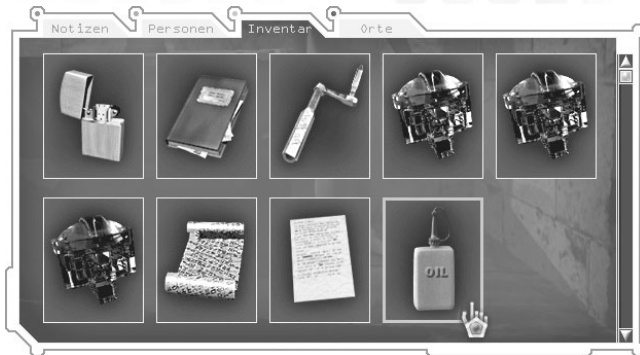
### Orte

Im Photoalbum können Sie alle Orte Ba-itans sehen, an denen Sie schon einmal gewesen sind. Reden Sie mit Ihrem Gesprächspartner über einen Ort, indem Sie mit der linken Maustaste auf das betreffende Bild klicken.



### Inventar

Im Inventarfenster können Sie alle Gegenstände sehen, die Sie im Laufe des Spiels eingesammelt oder von den Archäologen bekommen haben. Reden Sie mit Ihrem Gesprächspartner über einen Gegenstand, indem Sie mit der linken Maustaste auf das betreffende Bild klicken.



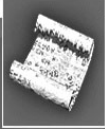
## DAS TAGEBUCH

Natürlich haben Sie auch außerhalb von Dialogen Zugriff auf alle Informationen und Personeneinträge in ihrem Notizbuch. Die Seiten des Tagebuchs sind über das Spielmenü erreichbar. Durch Klicken auf die Tabulatorschaltflächen können Sie genau wie im Dialogmenü zwischen den Kategorien „Notizen“, „Personen“, „Inventar“ und „Orte“ wechseln.

## DAS INVENTAR

Sicherlich wollen Sie sich in Ruhe einmal ansehen, was Sie da so alles an Gegenständen eingesammelt haben. Dazu haben sie Gelegenheit, wenn Sie im Spielmenü auf die Schaltfläche „Inventar“ klicken. Dadurch öffnet sich das Inventarfenster, das Sie bereits aus dem Dialogmenü kennen. Über die Tabulatorschaltflächen können Sie genau wie im Dialogmenü zwischen den Kategorien „Notizen“, „Personen“, „Inventar“ und „Orte“ wechseln.

Außerhalb eines Dialogs können Sie sich einige Inventargegenstände jedoch etwas genauer ansehen. Gegenstände, bei denen das möglich ist, sind mit einer kleinen Lupe gekennzeichnet. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild des Inventargegenstandes. Dadurch öffnet sich das Fenster der Detailansicht.



Ein Abdruck von dem Eingabemechanismus in der Cenote

Als Chaos besänftigt war, kam der Hohe Rat erneut zusammen und beriet über die Zukunft des Landes. Der Vertreter der Analogiten überzeugte die anderen Mitglieder von der Idee, dass die Hauptursache für die Katastrophe in der Konzentration des Wissens in der Hand einiger Weniger und an einem einzelnen Ort zu suchen sei. Bald gelangte man zu der Überzeugung, das Monopol der Technokraten von Ete-Menh-Ankhi hätte mit Recht den Zorn des Chaos auf Ba-Ilan gezogen. Und so entschied der Hohe Rat, das Wissen in acht Gildenhäuser zu versperren und zu isolieren. Nur die Erkenntnisse über Sprache, Symbole und Schrift verblieben als Allgemeingut zugänglich in den Katakomben des Chaos-Ordens.

Und der Hohe Rat verfügte:

„Die Zugehörigkeit eines Einzelnen zu mehr als einer Gilde ist strikt untersagt. Der Austritt aus einer Gilde ist unmöglich. Die einzige Möglichkeit zum Wissensaustausch besteht in den Hallen des Chaostempels. Der Chaostempel übernimmt die Funktion eines Forums. Jedes Gildenhäuser wird auf der oberen Plattform eine begehbare Apsis zugeteilt bekommen, die von ausgewählten Mitgliedern der anderen Gilden unter der strengen Aufsicht der Chaos-Ritter für ein wissenschaftliches Streitgespräch aufgesucht werden darf. Ein unerlaubter Wissenstransfer außerhalb der Mauern des Chaostempels hat den Tod der Beteiligten zur Folge.“

zurück zum  
Inventar

Um zum Inventar zurückzukehren, klicken Sie bitte auf das kleine Kreuz in der rechten oberen Ecke.

## **DAS SPIELMENÜ**

Wenn Sie im Spiel die Maus an den unteren Bildrand bewegen, öffnet sich das Spielmenü. Hier haben Sie Zugriff auf Ihr Tagebuch mit den Seiten „Notizen“, „Personen“ und „Orte“ sowie auf das „Inventar“. Kurz nach Spielbeginn erhalten Sie eine Karte und einen Digitalen Wissensspeicher. Wenn Sie im Besitz der Karte sind, können Sie über die Schaltfläche „Karte“ einen Ortswechsel vornehmen. Die Schaltfläche „Lernteil“ ermöglicht Ihnen den Zugriff auf den Digitalen Wissensspeicher von INFORMATICUS. Außerdem können Sie über die Schaltfläche „Menü“ zum Hauptmenü wechseln.



## DAS WISSEN VON INFORMATICUS

INFORMATICUS bietet drei Möglichkeiten, den Digitalen Wissensspeicher aufzurufen:

1. unabhängig vom Spiel über den Menüpunkt „Lernteil“ im Hauptmenü
2. jederzeit während des Spiels über die Schaltfläche „Lernteil“ des Spielmenüs
3. während des Spiels an einigen Interaktionsflächen über die Schaltfläche (4) des Interaktionsmenüs

Der Weg über das Haupt- und das Spielmenü führt immer an den Anfang des Digitalen Wissensspeichers, während die Verwendung des Interaktionsmenüs einen themenbezogenen Abschnitt im Wissensspeicher aufruft.

Natürlich sind auch in diesem Fall alle anderen Themenbereiche verfügbar:

- Informationsdarstellung
- Programmierung
- Computer
- Datenspeicherung
- Datenkommunikation
- Datensicherheit
- Multimedia
- Exploratorium



### THEMENAUSWAHL

Durch Klicken auf eines der Hauptthemen in der obersten Zeile füllt sich die darunterliegende Zeile mit den Unterthemen. Viele Unterthemen sind in weitere Abschnitte gegliedert, die nach Klick in der dritten Zeile dargestellt werden. Alle sichtbaren Menüpunkte sind anwählbar, so dass sie auch aus einer beliebigen Lernteilseite heraus das Kapitel wechseln können.

The screenshot shows a menu system with three levels of navigation:

- Hauptthemen (Main Topics):** A top row of menu items including 'Informationsdarstellung', 'Programmierung', 'Computer', 'Datenspeicherung', 'Datenkommunikation', 'Datensicherheit', 'Multimedia', and 'Exploratorium'.
- Unterthemen (Sub-topics):** A second row of items that appear when a main topic is selected, such as 'Risiken', 'Fehlererkennung und -korrektur', and 'Verschlüsselung'.
- Abschnitte (Sections):** A third row of items that appear when a sub-topic is selected, such as 'Eine Verabredung', 'Redundanz', 'Das Prüfbitt', and 'Hamming-Codes'.

The main content area displays a detailed view of the selected section 'Hamming-Codes'. It features a large illustration of a herd of horses (Rappen and Schimmel) and a diagram of a horse running through a gate. Below the illustration is a text box explaining the concept of error detection and correction using a horse race analogy. At the bottom of the screen is a navigation bar with icons for 'Computer', 'Übertragungsfehler', and 'zurück'.

Navigation options on the right side of the screen include:

- zurück zum Spiel oder zum Hauptmenü** (Back to game or main menu)
- Navigation innerhalb des gewählten Abschnitts** (Navigation within the selected section)
- Hyperlinks**

### NAVIGATION INNERHALB EINES ABSCHNITTS

Ein Abschnitt besteht oft aus mehreren Seiten. Über das Navigationsfeld in der rechten unteren Ecke können Sie sich innerhalb eines Abschnitts bewegen. Dabei haben Sie entweder die Möglichkeit, auf die gewünschte Seitenzahl zu klicken, oder aber Sie verwenden die beiden kleinen Navigationspfeile links und rechts neben den Seitenzahlen.

### HYPERLINKS

Wenn Sie irgendwo auf eine Seite innerhalb des Digitalen Wissensspeichers springen (zum Beispiel aus dem Spiel heraus durch die Glühbirnen-Schaltfläche des Interaktionsmenüs), dann kann es durchaus passieren, dass Sie auf ein Wort oder eine Aussage stoßen, die an anderer Stelle erklärt werden. Deshalb gibt es auf vielen Seiten am linken unteren Rand Hyperlinks. Nutzen Sie die Hyperlinks durch Mausklick, um schnell zu dem durch das Schlüsselwort bezeichneten Abschnitt zu springen.

### INTERAKTIONEN

An einigen Stellen des Digitalen Wissensspeichers sind Interaktionen möglich oder ist Ausprobieren gefragt. Es gibt auch Rätsel im Spiel, die sich nur sinnvoll mit Hilfe der interaktiven Bereiche im Lernteil lösen lassen. Sie erkennen interaktive Schaltflächen und Eingabemöglichkeiten an der Veränderung des Mauszeigers oder durch Hinweise im Text.



Mauszeiger signalisiert Interaktionsmöglichkeit

## LERNADVENTURES –

### EIN ABENTEUER FÜR DIE GANZE FAMILIE

Gemeinsam knobeln und raten ist einfach spannender und meistens auch erfolgreicher als alleine. Das gilt auch für Computerspiele und genau so für unsere Lernadventures.

Vielleicht haben Sie ja als Mutter oder Vater dieses Lernadventure für Ihr Kind gekauft? Dann riskieren Sie doch mal einen Klick. Sie werden sehen, die Bedienung ist kinderleicht und Sie können sich sicher Einiges von Ihrem Kind erklären lassen. Vielleicht erinnern Sie sich ja noch an so manches Wissen aus Ihrer Schulzeit.

Aber auch wenn du als Jugendlicher die Software selbst gekauft oder geschenkt bekommen hast, zeige doch mal deinen Freunden oder auch den Eltern oder Großeltern, womit du dich beschäftigst. Die werden erstaunt sein, dass es auch Spiele gibt, die ohne Ballern auskommen und trotzdem spannend sind. Manche Rätsel sind ganz schön knifflig, da hilft es wenn andere mitdenken. Und auch beim Durchsuchen von Räumen gilt: vier (und mehr) Augen sehen mehr als zwei.

Falls für mehrere Spieler nur ein PC in der Familie vorhanden ist – es können problemlos unterschiedliche Spielstände gesichert werden.

In diesem Sinne, viel Glück bei der gemeinsamen Mission!

00

0000011111110000011

00010101

11000

00101010010

001000010010010

100

0010000101010010

001000010

00100010

001000010

001100001010010

000

001000010

000100001000010

001000010

001000010

001000010

000100001000010

001000010

001000010

001000010

0000111111

0010110

00

11

00

1101 1:

0001

00

100111

1110

011111

00011

0111

111111000

01

0001

010111

000

0001

10 01:

100000011

1000

111

000

11100

00

1111

## TIPPS UND TRICKS

Erforschen Sie alle Szenen sehr genau, damit Sie versteckte Hinweise und Gegenstände nicht übersehen. Unterhalten Sie sich mit allen Archäologen. Einige geben Ihnen wichtige Hinweise zur Lösung der Rätsel. Brechen Sie Dialoge und Zwischenszenen möglichst nur ab, wenn Sie deren Inhalt schon kennen.

Spielen Sie Detektiv. Konfrontieren Sie die einen Archäologen mit den Aussagen der anderen Archäologen. Wenn Sie gar nicht mehr weiterwissen, lohnt vielleicht auch ein Gespräch mit Jacques Moreau im Camp.

Achten Sie auf die Einträge im Notizbuch. Versuchen Sie, offene Quests abzuschließen. Oftmals bekommen Sie erst dann die Gelegenheit, sich mit einem Archäologen über andere Dinge zu unterhalten.

Einige Rätsel im Spiel lassen sich besser mit Hilfe der Interaktionsbereiche im Digitalen Wissensspeicher lösen. Achten Sie auf die Glühbirnen-Schaltfläche im Interaktionsmenü. Ein Klick geleitet Sie direkt zum verknüpften Thema im Lernteil.

Wenn Sie im Inventar die Maus über einen Gegenstand bewegen, erscheint am unteren Bildrand eine Erklärung. Sie soll Ihnen einen kleinen Denkanstoß geben, wo der Gegenstand einzusetzen ist.

## DAS TEAM VON INFORMATICUS

### PRODUKTMANAGEMENT UND PROJEKTLEITUNG HEUREKA-KLETT

SOFTWAREVERLAG

Harry Zuber

### PROJEKTLEITUNG BVM

Sascha Böhme

### IDEE

Anke Noack | Carsten Henssinger

David Immanuel Richter | Jan Schneider

Sascha Böhme | Sven Hermann

### STORY | KONZEPT | DREHBUCH

David Immanuel Richter | Sascha Böhme

### TECHNISCHES KONZEPT

Carsten Henssinger

David Immanuel Richter

### 2D-DESIGN

Jan Schneider

### LERNTEIL-GRAFIKEN

Pauline Kortmann

### SETDESIGN

Anke Noack

Jan Schneider

### 3D MODELLING UND ANIMATION

Alexander Hass | Anke Noack

Angel Vassilev | Dobri Georgiev

Jan Schneider | Nikolay Katzarov

Nils Weizenburger | Peter Kotchevsky

Rayk Hemmerling | Uwe Hecht

### CHARACTERMODELLING UND ANIMATION

Nikolay Katzarov | Sven Sticha

Alexander Haß

### AUTOREN DES LERNTEILS

David Immanuel Richter | Sven Hermann

### FACHLICHE BERATUNG

Dietmar Wagener

### PROGRAMMIERUNG

Sandra Warmbrunn | Sven Hermann

Uli Voigt | Volker Wolf

### MONTAGE

Sascha Böhme

### VIDEO UND SPECIAL EFFECTS

Angel Vassilev | Jan Schneider

Sascha Böhme | Uwe Hecht

### SOUND UND MUSIK

Jan Ullmann – Audio Berlin

Matthias Scheuer – Audio Berlin

### SPRECHER UND IHRE ROLLEN

Caroline Sanchez Sarah T. Fork

Christian Eckert Spieler

Dirk Müller Taddäus Zech

Ernst Meinke Jacques Moroe

Gunnar Helm Georg Levinson

Regine Albrecht Lisa Bogendorff

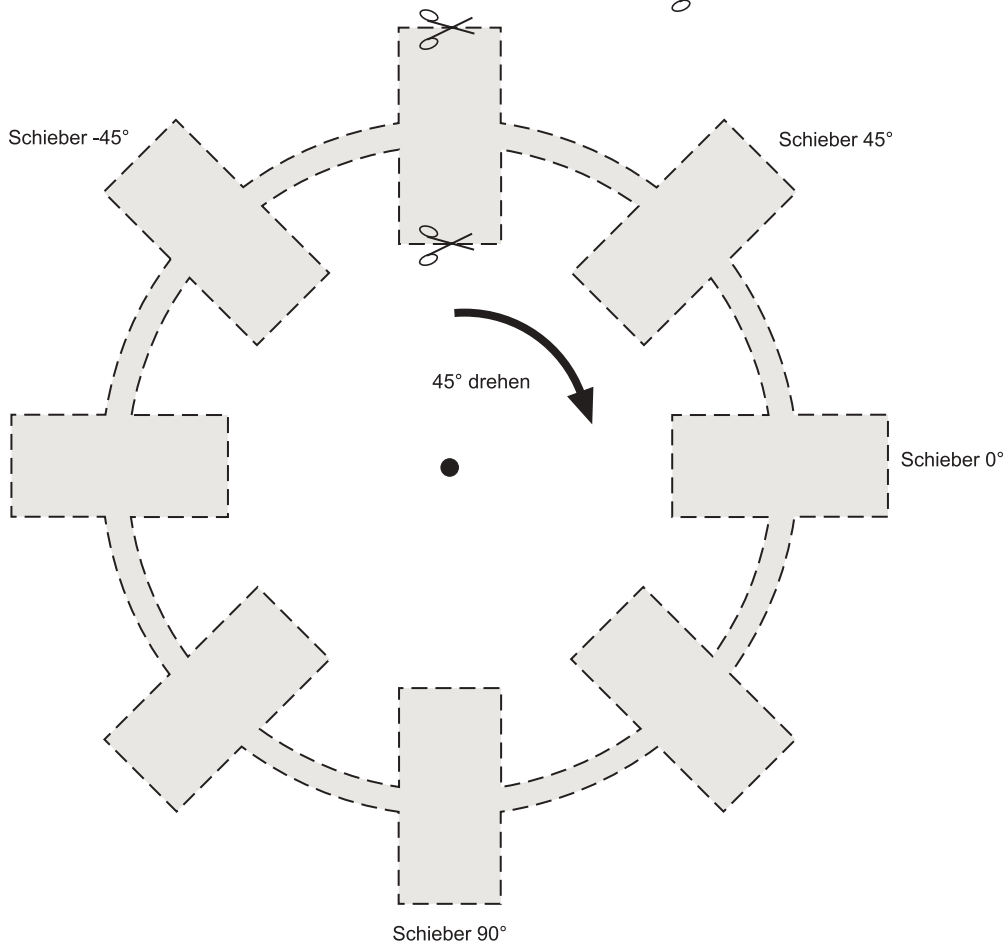
Sebastian Jacob Eric Dennendahl

Silvia Missbach Nathalie Cedrac

Ulrich Voß Rudolf Pankratz

(c) HEUREKA-Klett Softwareverlag,  
Stuttgart, 2003



[illegible]